

BAB 3

ASEDAS: Wadah Dialog Lintas Budaya Indonesia - Malaysia di Era Ekonomi Digital

**Farid Abdullah¹, Ahamad Tarmizi Azizan²,
Bambang Tri Wardoyo³**

Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan
Indonesia¹, Fakultas Teknologi Kreatif dan Warisan, Universiti
Malaysia Kelantan², dan Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Universitas Trisakti³



Pendahuluan

Relasi budaya Indonesia - Malaysia sudah terjalin di atas hubungan sejarah yang berusia ribuan tahun (Pratama, 2016). Kedua negeri serumpun secara geopolitik dipisahkan oleh Selat Malaka, namun di sisi utara Pulau Kalimantan, keduanya masih bersatu. Perbatasan wilayah daratan antara Indonesia - Malaysia di Pulau Kalimantan, berbatasan langsung dengan wilayah Serawak, Sabah, dan Sebatik (Fathun, 2021). Bahkan di Pulau Sebatik yang lebih kecil, kedua negeri Indonesia - Malaysia bahkan saling berbagi wilayah. Eksotisme yang sangat menonjol dari kedua negeri ini bahkan juga sudah ditulis oleh filsuf Yunani, Socrates yang meyakini bahwa kedua negeri ini adalah Atlantis yang sesungguhnya (Adelaar, Alexander, Prentice, 1996). Kenyataan ini satu bentuk pengakuan bangsa Barat terhadap eksistensi Indonesia - Malaysia.

Perilaku yang mengarah pada ketertutupan budaya (*exclusivism culture*) merupakan bentuk yang menghambat upaya untuk membangun kebersamaan dalam masyarakat dunia yang majemuk (Ajawaila, 2003). Pada dasarnya budaya memiliki hakikat. Menurut Kroeber, hakikat budaya adalah “keseluruhan kompleks yang terdiri atas pengetahuan, keyakinan, seni, moral, hukum, adat kebiasaan dan kapabilitas lain, serta kebiasaan

apa saja yang diperoleh seorang manusia sebaai suatu anggota masyarakat” (Berry, 1999: 324). Pendapat Clifford Geertz melihat budaya sebagai suatu sistem pemikiran yang mencakup gagasan, konsep-konsep, aturan-aturan, serta pemaknaan yang mendasari dan diwujudkan dalam kehidupan masyarakat melalui proses belajar (Tuloli, 2003: 2).

Permasalahan konflik sosial sudah banyak terjadi di Indonesia. Ekskalasi konflik sosial ditandai dengan tindakan yang melampaui batas kemanusiaan. Tindakan kekerasan, saling merusak, saling bakar, saling bunuh mewarnai berita di televisi, radio, koran, hingga media sosial. Besar kemungkinan hal ini berakar dari kekecewaan, ketidakadilan, ketidakjujuran, persaingan hidup, kecemburuan sosial, emosi kesukuan, dan masih banyak lainnya (Tuloli, 2003). Kepentingan individu juga saling berbenturan berupa ambisi, persaingan, keinginan untuk memperoleh keuntungan material, kekuasaan pribadi, menjadikan sumber dari segala perpecahan, kontradiksi, ketidakselarasan (Mulder, dalam Sumjati, 2001:13). Hal serupa juga ditemukan di negara tetangga Malaysia yang menghadapi permasalahan serupa.

Pertemuan dua budaya dalam satu wadah Indonesia - Malaysia, juga berpadu dalam penciptaan karya seni di era ekonomi kreatif. Salah satu bentuk penciptaan itu adalah serial animasi Upin dan Ipin yang ditayang di Indonesia - Malaysia. Menurut Burhanuddin Md. Radzi, pendiri *Les' Copaque Production*, pencipta serial animasi Upin dan Ipin berawal dari keresahan akan tayang film-film yang sangat minim nilai-nilai keteladanan. Serial animasi Upin dan Ipin, yang ditayangkan adalah karya insan kreatif dari *Les' Copaque Production Sdn. Bhd.*, Shah Alam, Malaysia merupakan satu contoh yang sangat jelas tentang relasi budaya Malaysia-Indonesia dalam satu wadah digital. Selain itu, Burhanuddin Md. Radzi juga ingin mempersatukan khalayak Indonesia - Malaysia menjadi lebih erat (*Kompas*, 6 Juli 2022).

Salah satu bentuk konkrit membangun Dialog Budaya Indonesia - Malaysia, adalah berdirinya ASEDAS (ASEAN

Digital Society) pada tahun 2019. Organisasi yang mewadahi para desainer, seniman, pengajar, bahkan praktisi desain digital seperti poster digital, karya seni digital, seiring dengan era ekonomi kreatif. Pertanyaan yang muncul kemudian, bagaimana wadah asosiasi ini yang semula didirikan oleh Indonesia - Malaysia kemudian dapat berkembang menjadi dialog budaya dengan bangsa-bangsa lainnya di seluruh dunia?

Teori dan Metode

Tulisan ini berawal dari diskusi intens dari 2 tenaga edukatif Pendidikan Seni Rupa, Universitas Pendidikan Indonesia, Fakultas Teknologi Kreatif dan Warisan, Universitas Malaysia Kelantan, dan Universitas Maranatha tentang Dialog Budaya untuk wadah organisasi desain digital. Diskusi sudah dimulai sejak September 2019 seiring dengan kegiatan konferensi internasional warisan (ICCTH - *International Conference on Culture and Heritage*) bertempat di Bachok, Kelantan, Malaysia. Diskusi dilakukan sejak sebelum pandemi Covid-19 melanda seluruh dunia, hingga berlanjut pada saat pandemi. Diskusi tatap muka (daring) kemudian beralih ke jarak jauh (luring, Zoom) secara berkala. Hasil dari diskusi berupa pemahaman kedua belah pihak tentang pentingnya melakukan Dialog Budaya dan melahirkan organisasi sebagai wadah yaitu ASEDAS (*ASEAN Digital Art Society*).

Metode dalam tulisan ini adalah deskriptif kualitatif. Metode deskriptif-kualitatif berupaya mencari solusi dan menggali suatu masalah melalui dialog budaya terstruktur tentang peluang-peluang karya seni digital di era ekonomi kreatif antara Indonesia dan Malaysia. Dialog terstruktur memakai medium Zoom saat pandemi, kondisi apa saja yang berubah jika dibandingkan dengan sebelum pandemi. Pendekatan deskripsi dilakukan dengan Dialog Budaya tentang kondisi-kondisi yang ada di Indonesia - Malaysia serta keluaran (*outcome*) apa yang dapat dilakukan. Metode deskriptif dapat diterapkan dalam penelitian seni rupa dan desain dengan syarat bahwa topik

penelitian menyangkut observasi terhadap suatu tema seni yang diteliti (Sumartono, 2018).

Teori yang dipergunakan adalah “teori pelibatan” (*engagement*) dari pemikiran filsuf Amerika Serikat, Brian Fay. Pengertian pelibatan berdasarkan pada pemahaman akan perbedaan-perbedaan suatu budaya. Pemahaman akan perbedaan diawali dari upaya mempelajari dan menjelaskan suatu perbedaan: bagaimana perbedaan itu tumbuh, mengapa berbeda, dan bagaimana hubungannya dengan kita? Mempelajari dan menjelaskan suatu perbedaan, dapat membuka kemungkinan untuk mengetahui kekurangan atau keterbatasan masing-masing budaya, dan menuntun agar saling menghargai kelebihan satu sama lain. Melalui pelibatan dan mempelajari, satu budaya dengan budaya lain, dapat menangkap sifat sinergis interaksi multikultural yang murni (Fay, 1996).

Pembahasan

3.1 Dialog Budaya

Dialog Budaya antara dua negara serumpun, seperti Indonesia - Malaysia kemudian menjadi sangat penting. Di tingkat nasional, upaya Dialog Budaya telah dibangun secara kontinyu. Kegiatan konkrit dari Dialog Budaya yang bersifat nasional, telah dilakukan berupa diskusi budaya di berbagai kota Indonesia seperti di Padang, Banjarmasin, Manado, dan Yogyakarta, pada bulan September 2002, yang diikuti oleh peserta dari seluruh panitia pengarah Kongres Kebudayaan. Dari kegiatan Dialog Budaya di berbagai kota tersebut, diperoleh sejumlah makalah yang dipaparkan dan hasil dialog disebarluaskan kepada seluruh masyarakat Indonesia, dengan harapan dapat dimanfaatkan oleh semua pihak yang peduli terhadap kebudayaan bangsa.

Kegiatan Dialog Budaya sesungguhnya sudah lama dan kerap dilakukan oleh Pemerintah Indonesia melalui Direktorat Tradisi dan Kepercayaan, Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. Sejak 2002, telah mengadakan kegiatan Dialog Budaya. Program ini semula dilakukan untuk mengumpulkan

bahan bagi penyempurnaan kebijakan pembangunan kebudayaan dalam rangka memperkuat ketahanan budaya dan integrasi nasional dari ancaman konflik yang dapat mengarah kepada disintegrasi bangsa (Abdurrahman, 2003). Melalui Dialog Budaya sebagai suatu tindakan preventif, diharapkan friksi, perselisihan di tingkat akar rumput bahkan tingkat antara negara dapat direduksi sejak dini.

Sejalan dengan rencana Kongres Kebudayaan yang dilaksanakan pada bulan Oktober 2003, di Bukittinggi, Sumatera Barat, program Dialog Budaya direncanakan untuk mendukung pelaksanaan Kongres Kebudayaan VII (Nunus, Tilaar, 2013). Tujuan dari Dialog Budaya kemudian difokuskan antara lain untuk menampung persepsi, aspirasi, minat, dan perhatian masyarakat, budayawan, pakar budaya, seniman, ilmuwan, pemangku adat dan pejabat pemerintah untuk melakukan dialog, tukar menukar pengalaman, menggali dan merumuskan pemikiran dalam upaya pengembangan dan pelestarian kebudayaan bangsa.

3.2 ASEDAS

Salah satu wujud konkrit dari Dialog Budaya Indonesia - Malaysia, pada awalnya didirikanlah ASEDAS (ASEAN Digital Art Society) pada 1 April 2020.



Gambar 1. Logo ASEDAS

ASIAN Southeast Digital Art Association (sebelumnya dikenal sebagai ASEAN Digital Art Society) atau ASEDAS didirikan pada 1 April 2020 karena dampak dari penyebaran pandemi Covid-19 di seluruh dunia pada tahun 2020 yang melihat praktik dan pengenalan Norma Baru (*New Normal*)

sebagai Kenormalan Baru. dalam semua kegiatan manusia termasuk kegiatan MICE (*Meetings, Incentives, Conferences and Exhibitions*) di sektor industri kreatif. Situasi ini menyebabkan banyak seniman dan galeri seni kehilangan sumber pendapatan karena tidak bisa mengadakan pameran dan kegiatan.

Melalui proyek pertama pada tahun 2020, ASEDAS 2020: Pameran Seni Digital Internasional Pertama, ASEDAS menyebarkan energi kreatif ke kawasan ASEAN dan seluruh dunia. Tujuan utama dari proyek ASEDAS adalah menjadi platform seni digital sebagai *New Norm in the New Normal* bagi seniman, akademisi, mahasiswa, dan masyarakat umum dalam pameran dan kegiatan seni rupa. Dari semula hanya sebagai suatu Dialog Budaya Indonesia - Malaysia, kegiatan pameran ini mendapat sambutan hangat dan diikuti oleh 34 negara seluruh dunia.

ASEDAS pada tahun 2020 mengangkat tema "SOLIDARITAS MELAWAN COVID-19". Penyelenggaraan proyek ASEDAS 2020 melibatkan kerja sama dan mitra strategis dari lebih dari 20 instansi pemerintah, universitas, perguruan tinggi, dan LSM serta lembaga profesional dari Malaysia, Indonesia, Jepang, Meksiko, dan China. Dalam waktu singkat, ASEDAS 2020 berhasil mengikutsertakan 524 karya dari 402 peserta yang terdiri dari seniman, akademisi, mahasiswa, dan masyarakat umum. Galeri virtual ASEDAS 2020 dikembangkan oleh sekelompok dosen dari Program Studi Multi Media, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) berupa aplikasi dan *platform*. Selama pameran virtual ASEDAS 2020, total 10 Seminar/*Webinar online* ASEDAS dan workshop internasional telah berhasil dilaksanakan bekerja sama dengan mitra strategis.

Perkembangan yang menggembirakan bahkan, ASEDAS 2020 telah mendapat liputan media dari Indonesia, Malaysia, Jepang, China, dan Meksiko. ASEDAS 2020 telah menunjuk total lima (5) panel juri profesional antara akademisi dan seniman profesional dari Malaysia, dan Indonesia untuk menyaring dan mengevaluasi entri. ASEDAS 2020 juga menunjuk dua (2) kurator

internasional untuk memastikan ASEDAS 2021 memenuhi kriteria dan standar penyelenggaraan pameran internasional, yaitu dari Indonesia dan Malaysia. Upacara pembukaan ASEDAS 2020 dilakukan oleh YBhg Mr. Amerruddin bin Ahmad, Direktur Jenderal, Otoritas Pengembangan Seni Rupa Malaysia bersama YTH Mr. Pustanto, Kepala Galeri Nasional Indonesia, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Republik Indonesia yang diresmikan pada 1 Juni 2020.

Perkembangan seni digital sebagai gerakan seni rupa kontemporer dalam sejarah seni rupa Asia Tenggara dan dunia oleh ASEDAS dilanjutkan dengan terselenggaranya ASEDAS 2021 Pada kegiatan kedua ini ASEDAS bekerja sama dengan Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia untuk melaksanakan proyek ASEDAS 2021: *Second International Digital Art Exhibition*. Tujuan diselenggarakannya proyek ASEDAS 2021 ini adalah untuk lebih mengembangkan dan memperkuat *platform* seni digital di tingkat internasional dan melanjutkan tujuan utama proyek ASEDAS yaitu menjadi platform seni digital sebagai New Norm in the New Normal bagi para seniman, akademisi, mahasiswa dan masyarakat umum dalam pameran dan kegiatan seni.

Melalui proyek ASEDAS 2021, syair “HARAPAN BARU” dipilih sebagai tema. Pemilihan tema harapan baru ini sebagai tanggapan atas berbagai inisiatif yang direncanakan dan dilaksanakan oleh berbagai pemerintah dan pihak untuk mengatasi penyebaran pandemi Covid-19 yang belum sepenuhnya terkendali. ASEDAS 2021 mendapat dukungan mitra strategis dari lebih dari empat puluh (40) instansi pemerintah, lembaga akademik, LSM, Lembaga Profesi, serta media lokal dan internasional. ASEDAS 2021 berhasil menerima 2.500 entri dari 1500 peserta yang terdiri dari seniman, akademisi, mahasiswa, dan masyarakat umum dan meningkat diikuti oleh 62 negara.

Galeri virtual ASEDAS 2021 telah dikembangkan oleh Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha, Bandung, Indonesia. Selama pameran virtual ASEDAS 2020,

lebih dari 10 Seminar / Webinar ASEDAS online dan lokakarya internasional berhasil dilaksanakan bekerja sama dengan mitra strategis. Bahkan, ASEDAS 2021 telah mendapat liputan media di Malaysia, Indonesia, Jepang, dan Meksiko.

Sebanyak 4 kategori telah dibuat dalam ASEDAS 2021 yaitu (1) kategori terbuka, (2) kategori pelajar, (3) kategori anak-anak, dan (4) kategori undangan. ASEDAS 2021 juga menunjuk sebanyak empat belas (14) panel juri profesional dari kalangan akademisi dan seniman profesional untuk menyaring partisipasi, yaitu sebelas (11) akademisi dan seniman ditunjuk sebagai juri panel untuk kategori terbuka, kategori undangan khusus, dan kategori mahasiswa dari Malaysia, Indonesia, Filipina, Singapura, dan Vietnam. Sementara itu, juri untuk kategori anak-anak ditunjuk oleh 3 (tiga) akademisi dan seniman dari Indonesia, Norwegia, dan Jepang. ASEDAS 2021 juga menunjuk tiga (3) kurator internasional untuk memastikan ASEDAS 2021 memenuhi kriteria dan standar penyelenggaraan pameran internasional, yaitu dari Malaysia, Indonesia, dan Polandia.

Di tahun 2022, ASEDAS terus melangkah untuk mengangkat seni digital sebagai seni rupa kontemporer dalam perkembangan dan kemajuan sejarah seni rupa di Asia Tenggara dan dunia melalui ASEDAS 2022 *Virtual Digital Art Exhibition: Pameran Seni Digital Internasional Ketiga* bekerja sama dengan tiga (3) universitas di Thailand Selatan yaitu Prince of Songkla University, Pattani Campus, Thaksin University dan Yala Rajabhat University, dengan tema 'RELIANCE'.

Tema ketergantungan ini berkembang seputar gagasan apakah manusia masih memiliki iman dan kepercayaan dalam perang melawan Covid-19. ASEDAS 2022 memberikan respon terhadap kemungkinan manusia untuk mandiri, mengandalkan evolusi pengobatan, mengandalkan kemajuan teknologi, saling mengandalkan, dan memiliki keyakinan bahwa dunia akan lebih cerah seiring berjalannya waktu. Kami akan tetap kuat dan terhubung dan kami akan menjadi "ketergantungan".

ASEDAS 2022 akan menjawab bagaimana manusia dapat tetap kuat dan selalu serta saling terhubung untuk melanjutkan kehidupan. Tentunya penyelenggaraan ASEDAS 2022 akan terus mengembangkan dan memperkuat platform seni digital di tingkat internasional dan melanjutkan tujuan utama proyek ASEDAS yaitu menjadi platform seni digital sebagai Norma Baru dalam Kenormalan Baru bagi para seniman, sivitas akademika, mahasiswa dan masyarakat umum dalam pameran dan kegiatan seni rupa.

ASEDAS 2022 mendapat dukungan dari mitra strategis lebih dari enam puluh tujuh (68) instansi pemerintah, lembaga akademik, LSM, Lembaga Profesi, dan media lokal dan internasional. Berdasarkan pengalaman ASEDAS 2021, ASEDAS 2022 telah mempersempit cakupan kepesertaan pada faktor teknis dan menjaga kualitas kepesertaan. Dengan demikian, ASEDAS 2022 menargetkan partisipasi hanya 500 karya terbaik. Namun karena kredibilitas dan akuntabilitas ASEDAS dalam ASEDAS 2020 dan ASEDAS 2021, respon terhadap ASEDAS 2022 terus melampaui target partisipasi dimana ASEDAS 2022 menerima 1272 karya dari 500 peserta yang terdiri dari seniman, akademisi, mahasiswa, dan masyarakat dari 44 peserta. negara. Galeri virtual ASEDAS 2022 dikembangkan oleh Fakultas Ilmu Komunikasi (COMMSCI), Prince of Songkla University (PSU), Kampus Pattani menggunakan *website* sebagai *platform*. Selama pameran virtual ASEDAS 2022, sebanyak 5 Seminar/Webinar dan Lokakarya Internasional ASEDAS secara online telah dijadwalkan untuk dilaksanakan bekerja sama dengan mitra strategis. ASEDAS 2022 diharapkan mendapat liputan media di Thailand, Malaysia, Indonesia, Jepang, dan Meksiko.

Pada ASEDAS 2022 telah diperkenalkan definisi khusus seni digital sebagai berikut:

“Karya seni yang diproduksi seluruhnya menggunakan media format digital seperti karya yang dihasilkan menggunakan teknologi komputer, smartphone atau tablet seperti iPad,

dll dan ditampilkan atau dijual secara digital seperti dalam NFT; Karya media campuran, yaitu karya yang diproduksi dengan menggunakan teknologi digital sebagian, kemudian dicetak di atas kanvas dan diselesaikan dengan menggunakan teknik tradisional seperti lukisan, dll dan dipamerkan secara fisik dalam pameran fisik atau dijual secara fisik; Karya seni diproduksi menggunakan teknik yang sepenuhnya tradisional, kemudian dipindai menggunakan pemindai atau kamera digital atau perangkat lain untuk dikonversi ke format digital untuk ditampilkan atau dijual di dunia digital. Namun pada akhirnya apapun teknik yang digunakan di antara ketiga (3) metode di atas, dalam konteks dunia digital kita membutuhkan platform digital untuk mengirimkan karya seni ini sebagai partisipasi dalam suatu kompetisi, pameran digital yang termasuk dalam NFT baik melalui email, FB messenger, WhatsApp, telegram, dan lainnya. Jadi, dengan ini secara tidak langsung karya tersebut sudah dalam format digital meskipun karya asli Anda masih dalam format tradisional. Definisi ini juga mencakup setiap kali kami mengunggah dan membagikan gambar karya kami di media sosial seperti Facebook, Telegram, WhatsApp, dll. Saat karya tersebut secara otomatis dikonversi ke format digital. Singkatnya, itu adalah segala sesuatu yang dapat diproduksi dan direproduksi secara digital” (ASEDAS, 2022).

Dapat ditarik kesimpulan, (ASEDAS) telah berhasil membuka dimensi baru di bidang seni digital di Asia Tenggara dan dunia melalui proyek ASEDAS 2020, ASEDAS 2021, dan ASEDAS 2022, terutama dalam konteks pembangunan. dari sejarah seni dunia. Kontribusi ASEDAS terhadap sejarah seni rupa dunia khususnya dalam perkembangan seni digital telah diakui oleh berbagai instansi pemerintah, lembaga akademik, LSM, Lembaga Profesi, serta media lokal dan internasional melalui berbagai kegiatan dalam ASEDAS 2020, ASEDAS 2021, dan ASEDAS 2022.

Perkembangan seni digital oleh ASEDAS juga sejalan dengan perkembangan teknologi digital saat ini seperti perkembangan dunia metaverse dan NFT. Hal ini dibuktikan dengan masuknya karya seni digital pada ASEDAS 2021 dan ASEDAS 2022 yang telah mendapatkan format karya seni tingkat lanjut seperti karya seni *augmented reality* (AR) yang menampilkan format karya seni *metaverse* dan format karya seni grafis GIF selain banyak karya seni yang berkaitan dengan format seni grafis, gambar 2D dan 3D, seni video, animasi, dan karya seni tradisional (*scan artwork*) seperti yang disebutkan di atas. Entri karya dalam format AR, GIF, dan peningkatan jumlah entri dalam format seni video, serta format karya seni animasi pada ASEDAS 2021 dan ASEDAS 2022, membuktikan bahwa ASEDAS telah berhasil mencapai sasaran yang ditargetkan, yaitu untuk terus berkembang. serta memperkuat platform seni digital secara internasional dan melanjutkan tujuan utama proyek ASEDAS yaitu menjadi platform seni digital sebagai Norma Baru dalam Kenormalan Baru bagi seniman, akademisi, mahasiswa dan masyarakat umum dalam pameran dan kegiatan seni rupa.

Saat ini, ASEDAS adalah entitas yang terkenal di dunia di sektor industri kreatif, terutama di bidang seni digital serta di komunitas seni dan desain internasional. Pengakuan ini membuktikan bahwa gerakan seni rupa kontemporer ASEDAS untuk lebih mengangkat bidang seni digital di Asia Tenggara dan dunia telah berhasil memberikan kontribusi bagi perkembangan dan kemajuan sejarah seni rupa dunia, khususnya dalam pergerakan seni digital dunia.

Berikut ini adalah poster digital hasil Diskusi Budaya dan karya yang dipamerkan di ASEDAS 2020 hingga 2022.



(a) (b)
Gambar 2. (a) *“Cognate between Countries”*, karya Farid Abdullah, 2020, (b) *“Mak Cik Kiah (Covid-19)”*, karya Ahamad Tarmizi Azizan, 2020.

Pada ilustrasi di atas (Gambar 2. a) berjudul *“Cognate between Countries”* seniman digital Indonesia, Farid Abdullah, menjelaskan tentang relasi budaya yang dianalogikan dengan ikan-ikan dalam satu wadah. Relasi tersebut terkadang memunculkan friksi, pertentangan, namun dalam kenyataannya kemudian melahirkan rasa memahami, mengenal, seperti halnya pemikiran filsuf Brian Fay tentang *“pelibatan” (engagement)*. Keterlibatan antara budaya satu negara dengan budaya negara lain dalam suatu wadah, dapat menjadikan membuka kemungkinan untuk mengetahui kekurangan atau keterbatasan masing-masing budaya, dan menuntun agar saling menghargai kelebihan satu sama lain.

Pada karya digital kedua (Gambar 2. b) berjudul *“Mak Cik Kiah (Covid-19)”*, karya desainer digital Malaysia, Prof. Madya. Ahamad Tarmizi Azizan (aka. Atan). Pada karya poster digital ini menjelaskan tentang budaya Melayu yang masih sangat kuat pada masyarakat Malaysia. Melalui poster ini, khalayak dapat

memahami kentalnya budaya Melayu yang juga di berbagai daerah memiliki kesamaan dengan Indonesia.



Gambar 3. (a) “*Self-Reliance*”, karya Farid Abdullah, 2020, (b) “*Tanjak Series*”, karya Ahamad Tarmizi Azizan, 2020.

Pada poster gabungan manual dan digital di atas (Gambar 3.a) berjudul “*Self-Reliance*” karya Farid Abdullah di tahun 2020, menjelaskan tentang suasana pedesaan yang banyak ditemukan di pelosok Indonesia. Pesan yang hendak disampaikan pada karya tersebut adalah kemandirian, keyakinan dalam menjemput rezeki. Diiringi doa dari istri dan anak, seorang bapak mengantarkan hasil bumi untuk dijual di kota. Gambaran ini banyak ditemui di Indonesia dan Malaysia. Melalui poster digital ini, diharapkan pemahaman dari kedua negeri serumpun bahwa mereka memiliki banyak kesamaan.

Karya kedua (Gambar 3.b) berjudul “*Tanjak Series*” karya Prof. Madya Ahamad Tarmizi Azizan, hasil pengamatan mendalam tentang ikat kepala atau *Tanjak* (bahasa Malaysia) dalam berbagai bentuk dan nama yang eksotik. Terdapat kemiripan antara tanjak Malaysia dan berbagai ikat kepala di Indonesia, seperti *udheng*, ikat, blangkon, dan lainnya. Pesan yang hendak disampaikan adalah penghargaan dan penghormatan

tertinggi terhadap ikat kepala, yang diletakkan di kepala. Tanjak juga merupakan simbol dari pengguna, seperti halnya yang ditemukan di Indonesia. Teori “pelibatan” (*engagement*) Brian Fay sangat relevan dan kontekstual dengan karya poster digital tersebut. Keterlibatan antara budaya satu negara dengan budaya negara lain dalam wadah ASEDAS, dapat menjadikan membuka kemungkinan untuk mengetahui kekurangan atau keterbatasan masing-masing budaya, dan menuntun agar saling menghormati, menghargai, kelebihan satu sama lain.

Kesimpulan

Indonesia dan Malaysia sesungguhnya adalah dua negara serumpun yang berada di wilayah Asia Tenggara. Kedua negara serumpun ini juga terhimpun dalam ASEAN (*Association of South East Nations*) sebagai satu institusi yang menaungi negara-negara di Asia Tenggara. Telah banyak kolaborasi antara Indonesia dan Malaysia dalam berbagai organisasi seperti IORA (*Indian Ocean Rim Association*), Indo Pasifik, UN (*United Nations*), dan masih banyak lainnya. Hal ini menjelaskan bahwa pertemuan dialog, baik budaya, politik, ekonomi, sering dilakukan oleh kedua negara serumpun dan membuka peluang sinergi serta kolaborasi dalam berbagai bidang. Tentu kemudian muncul tantangan dan peluang kerjasama antar kedua negara yang akan selalu melahirkan dinamika budaya.

Indonesia dan Malaysia adalah dua negara yang memiliki karakter khas Melayu, maka pendekatan dialog budaya adalah suatu pilihan yang sangat tepat dan rasional. Hal ini sangat penting karena kedua negara kerap bersitegang dalam berbagai hal, didasari bahwa kajian geopolitik kedua negara terkait dua hal, yaitu *Physical Culture* dan *Political Behaviour*. Memahami *Physical culture* diartikan bagaimana fisik budaya kedua negara tersebut dimaknai, diinterpretasikan, dan didesain. Sedangkan *Political Behaviour* adalah bagaimana kebijakan dan tindakan negara dalam menyikapi bentuk fisik tersebut (Hayati, 2007). Maka dialog budaya dan kolaborasi adalah titik masuk (*entry point*) yang sangat baik.

Era ekonomi digital sudah berjalan saat ini dan berlangsung cepat. Kemampuan adaptif kedua negara serumpun Indonesia - Malaysia dalam merespon, khususnya penciptaan karya seni digital, sangat penting. Organisasi seperti ASEDAS merupakan suatu wadah penting dalam menampung karya-karya seni digital dua negeri, bahkan negara ASEAN lainnya. Momentum pandemi dapat dilihat sebagai suatu "Berkah di balik musibah" (*Blessing in disguise*) yang mampu menyatukan berbagai seniman seluruh dunia untuk bersatu dalam penciptaan karya seni digital terbaik. Adalah harapan kita semua, pelaku seni digital kreatif untuk terus berkarya dan membuat semakin besar organisasi seperti ASEDAS.

Referensi

- Abdurrahman. (2003). *Dialog Budaya, Wahana Pelestarian dan Pengembangan Kebudayaan Bangsa*. Badan Pengembangan Kebudayaan dan Pariwisata, Direktorat Tradisi dan Kepercayaan. Proyek Pelestarian dan Pengembangan Tradisi dan Kepercayaan. Jakarta.
- Ajawaila, J.W. (2003). *Identitas Budaya: Aku dalam Budaya Lokal, Budaya Nasional, dan Budaya Global (Ambon)*. Direktorat Tradisi dan Kepercayaan. Proyek Pelestarian dan Pengembangan Tradisi dan Kepercayaan. Jakarta.
- Adelaar, K., Alexander, Prentice, D.J. (1996). *Atlas of Languages of Intercultural Communication in the Pacific, Asia, and the Americas*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Berry, J.W. et al. (1999). *Psikologi Lintas Budaya*. Diterjemahkan oleh Edi Suhardono. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Burhanuddin Md. Radzi, *Memberi Teladan*. Artikel Harian Kompas, Nama dan Peristiwa, Rabu, 6 Juli 2022, halaman 16.
- Fathun, L.M. (2021). *Kerjasama Indonesia - Malaysia dalam Menjaga Stabilitas Geopolitik Keamanan Maritim Wilayah Nusantara Perspektif Konstruktivisme*. Perpustakaan Waqaf Ilmu Nusantara, Universiti Sains Malaysia, Penang, Malaysia.
- Fay, B. (1996). *Contemporary Philosophy of Social Science: A Multicultural Approach*. Blackwell Publisher. Oxford and Cambridge, United Kingdom.

- Hayati, S. (2007). *Geografi Politik*. Bandung: PT. Rafika Aditama.
- Nunus, S., Tilaar, T. (2013). *Bianglala Budaya Rekam Jejak 95 Tahun Kongres Kebudayaan 1918-2013*. Direktorat Jenderal Kebudayaan. Jakarta. ISBN: 9786021766910.
- Pratama, R.K. (2016). *Rekonsiliasi Kebudayaan Indonesia - Malaysia: Kolaborasi Bilateral di Tengah MEA*. Dibentangkan pada diskusi pemuda Indonesia - Malaysia, sit-in mahasiswa University Putra Malaysia (UPM), 18 Januari 2016, Univeritas Negeri Yogyakarta, sesi kedua.
- Sumartono. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif Seni Rupa dan Desain*. Pusat Studi Reka Rancang Visual dan Lingkungan, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Jakarta: Universitas Trisakti.
- Sumjati. (2001). *Manusia dan Dinamika Budaya*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada.
- Tuloli, N. (2003). *Upaya Pelestarian dan Pemanfaatan Warisan Budaya*. Badan Pengembangan Kebudayaan dan Pariwisata, Direktorat Tradisi dan Kepercayaan. Proyek Pelestarian dan Pengembangan Tradisi dan Kepercayaan. Jakarta.